ストリートファイターIII
サードストライク
ファイト フォー ザ フューチャー

解説書

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

V.S. FIGHTING

CAPCOM

© 1999, 2004 CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

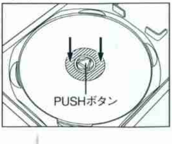
使用上のご注意

●このソフトウェアは"PlayStation 2"専用です。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●このソフトウェアは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"に対応しています。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●"PlayStation 2"をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクとメモリーカードの取り出し／収納方法

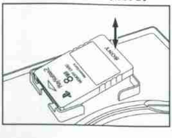
ディスクやメモリーカードを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク



取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード（別売）



取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

"PS","PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SLPM 66639

ストリートファイターIII
サードストライク
ファイト フォー ザ フューチャー

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

CONTENTS もくじ

操作方法 ―― 02
ゲームの始め方 ―― 04
ゲーム画面の見方 ―― 05
ゲームのルール ―― 06
基本操作 ―― 07
各モードの説明 ―― 10
キャラクター紹介 ―― 15

※画面写真は開発中のものであり、実際の製品と異なる場合がありますので、ご了承ください。

ごあいさつ

このたびは"プレイステーション 2"専用ソフト「ストリートファイターIII サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら恐れ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲームの内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

「ストリートファイターIII サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー」は弊社（カプコン）が独自に制作したビデオゲームです。この作品および商品についての著作権、商標権、その他諸権利はCAPCOM U.S.A.,INC.及び株式会社カプコンが所有しております。

"STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE Fight for the Future" is the original game produced by CAPCOM CO., LTD. Copyrights, trademarks and other intellectual property rights with respect to the video game are owned by CAPCOM U.S.A., INC. and CAPCOM CO., LTD.

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

方向キー

キャラクターが右向き時の操作です。

斜めの入力は、方向キー左と方向キー下などの同時押しによって行います。

※GAME OPTION内「ANALOG STICK」の項目が「ENABLE」になっている時は、方向キーの代わりに**左スティック**や、**右スティック**でも操作できます。その他の方向キーを使う操作でも同様です。(P.14参照)

ボタン

コントローラなど

基本操作はアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)と同じです。

STARTボタン

- ゲーム中にSTARTボタンを押すとポーズ(一時停止)がかかり、○ボタンでポーズメニューが開きます。
- 途中参加:空いたコントローラでSTARTボタンを押すと途中参加できます。

その他の操作

方向キー	各モード選択:モードメニュー、オプション項目の選択に使います。
決定ボタン	選択の決定に○ボタンを使います。
キャンセルボタン	選択のキャンセルに×ボタンを使います。

※ゲーム中、SELECTボタンを押しながら、STARTボタンを押すと、強制的にタイトル画面に戻ります。
※このボタン設定は初期設定です。「BUTTON CONFIG.」(P.14)にて変更できます。
※ANALOGモードスイッチではアナログモードのON/OFFの切り替えはできません。常にLED表示が赤色の状態になります。OPTIONの「ANALOG STICK」で設定してください。(P.14参照)
※振動機能のON/OFFは、OPTIONの「BUTTON CONFIG.」で設定してください。(P.14参照)
※2人で遊ぶ際には別売のコントローラが必要です。
※ジョイスティックなどを使用していて操作が思い通りにいかない場合は一端ゲームを終了し、○・×・△・□ボタンを同時に押しながら"PlayStation 2"本体の電源を入れてください。

ゲームの始め方 GAME START

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームモードの選択画面になります。方向キーで遊びたいモードを選び、◎ボタンを押してください。

各モードについて

ARCADE	アーケードと同様に1人プレイと2人乱入プレイが可能なモードです。
VERSUS	2人対戦専用のモードです。(P.10参照)
TRAINING	技の練習ができるモードです。
SYSTEM DIRECTION	ゲームシステムを自由に変更・調整ができるモードです。
REPLAY	セーブされたリプレイファイルを再生して鑑賞するモードです。
OPTION	ゲームの各種設定を行います。

プレイヤーの選択

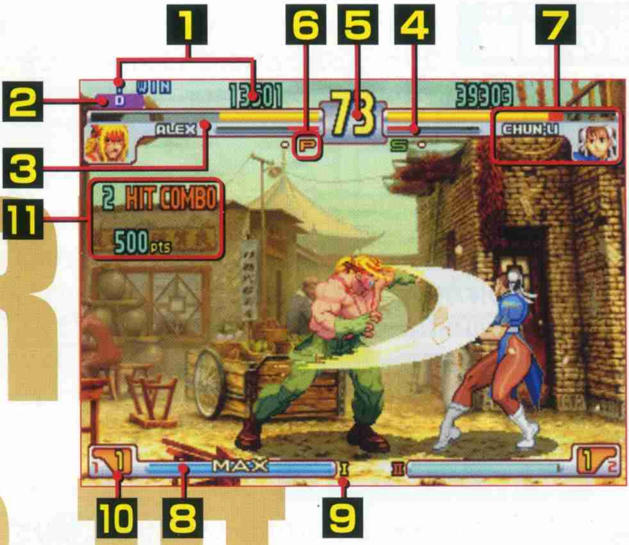
1.プレイヤーの選択

各モードを選択すると、プレイヤー選択になります。使用するキャラクターを選択してボタンで決定します。このとき押したボタンによって、キャラクターの色が変化します。

2.スーパーアーツの選択

次に、スーパーアーツの選択になります。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、のいずれかのスーパーアーツを選択します。

ゲーム画面の見方 GAME SCREEN



1 得点と連勝数

現在の得点と2P対戦時の連勝数です。

2 グレードジャッジ結果表示

前の試合でのグレードジャッジ結果が表示されます。(P.09参照)

3 体力ゲージ

現在の残り体力です。

4 スタンゲージ

このゲージがいっぱいになると気絶状態になります。

5 タイムカウンター

ゲームの残り時間です。

6 勝利マーク

ラウンドに勝利すると、勝利の内容に応じて表示されます。

7 キャラクター

プレイヤーが使用しているキャラクター名および顔イラストです。

8 スーパーアーツゲージ

技を出すとたまっていき、ゲージがいっぱいになるとスーパーアーツが使用できるようになります。(P.08参照)

9 選択したスーパーアーツ

スーパーアーツの種類がI～IIIで表示されます。

10 ストック数

スーパーアーツを使用できる回数です。ゲージがたまると数字が増えます。選択したスーパーアーツによって、最大ストック数が変わります。

11 ボーナスメッセージ

ゲーム中の様々なメッセージが表示されます。

※テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。ご了承ください。

試合の構成

3ラウンドが基本となり、2ラウンド先取した方が試合の勝者となります。ラウンド数はOPTIONで変更可能です。

勝敗の条件

1ラウンドの制限時間は99カウントで、その間に相手の体力を0にするとKO勝ちとなります。
時間切れのときは残り体力の多い方が判定で勝利します。
制限時間はOPTIONで変更できます。

ジャッジメント

「互いがあと1本取れば勝ちという状況で、相討ちにより両者同時に残り体力が0になった場合」や、「時間切れのとき、残り体力が同じだった場合」はジャッジメントにより勝敗が判定されます。
ジャッジメントでは、そのラウンドでのグレードジャッジの高い方が勝者に選ばれます。
（P.09参照）

引き分け（ダブルKO）

「互いがあと1本取れば勝ちという状況以外で、相討ちにより両者同時に残り体力が0になった場合」は引き分け（ダブルKO）となります。

※方向キーを使用する操作は、「ANALOG STICK」の項目が「ENABLE」の場合（P.14参照）、左スティック／右スティックでも操作できます。
※コマンドはすべて右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をしてください。

通常技（つうじょうわざ）

（パンチ）ボタンや（キック）ボタンを使用して繰り出す技です。
プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

必殺技（ひっさつわざ）

コマンド（方向キー＋（パンチ）ボタンや（キック）ボタンの組合せ）を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。

ガード

攻撃せずに相手と反対方向に方向キーを押すと、攻撃をガードできます。ガードには立ち（上段）ガード、しゃがみ（下段）ガードがあり、相手の攻撃によって使い分けが必要です。空中にいる時はガードすることができません。

上段ガード ←

下段ガード ↙

ハイジャンプ

方向キー下、上とすばやく押すと、通常のジャンプより高く飛ぶことができます。

ハイジャンプ ↓↑

ダッシュ

方向キーを相手の方向にすばやく2回押すと前方ダッシュを、相手と反対の方向にすばやく2回押すと後方ダッシュをします。ダッシュは相手との間合いをすばやくつめたり、相手から離れて体勢をととのえるのに便利です。

前方ダッシュ →→

後方ダッシュ ←←

気絶回復（きぜつかいふく）

相手の攻撃を受け、気絶してしまった場合は方向キー＋（パンチ）ボタンや（キック）ボタンの連打で回復を早めることができます。

ブロッキング

相手の攻撃を受ける瞬間に、上段攻撃ならば方向キーを相手の方向に、下段攻撃ならば方向キー下をタイミング良く押すと相手の攻撃をさばきます。さばいた後は先制攻撃が可能になり、戦いを優位に進めることができます。

上段ブロッキング

下段ブロッキング

空中ブロッキング
空中で

また、空中にいる時もブロッキングすることができます。空中で方向キーを相手の方向に押すと相手の攻撃をさばいた後、前に跳ねます。

クイックスタンディング

吹っ飛ばされたら着地の瞬間に

相手に吹き飛ばされたり、投げられた時、地面に落下した瞬間に方向キー下を押すと、すばやく起き上がることができます。クイックスタンディングを使用すれば相手の次の攻撃へ備えることができます。

スーパーアーツ

スーパーアーツゲージ

※技によってゲージの長さや、ストック数は異なります。

必殺技や通常技を出すとスーパーアーツゲージが上昇し、ゲージがいっぱいになるとコマンド入力により超強力な必殺技「スーパーアーツ」が使用できます。（「スーパーアーツ」のコマンドについてはP.15以降を参照）またスーパーアーツはキャラクターごとに3種類用意されています。その中から自分の戦闘スタイルに合った「スーパーアーツ」を対戦開始前に1つ選択できます。（P.04参照）

EX必殺技（ひっさつわざ）

必殺技コマンド入力時にボタン（パンチかキック）を2つ以上同時押しすると、通常時の必殺技より強力なEX必殺技が使用できます。ただし、スーパーアーツゲージを一定量消費します。EX必殺技が使用可能になるとスーパーアーツゲージが青白く光ります。

例:リュウの上段足刀蹴り

通常コマンド

EXコマンド

（2つ以上同時押し）

投げ(なげ)＆グラップディフェンス

相手が近くにいる時、立ち状態で、弱Ⓟと弱Ⓚのボタンを同時押しすると相手を投げ飛ばすことができます。ボタンを押した時の方向キー（左・右または押さない）によって投げ方が変わります。
キャラクターによっては相手をつかんで連続でダメージを与える技（つかみ技）になる場合もあります。また、相手につかまれたときに同時に投げのコマンドを入力すると投げから脱出できます。

リープアタック

中Ⓟと中Ⓚのボタンを同時押しすると、通常のジャンプより低く飛んで攻撃をします。しゃがみガードしている相手に対して有効な手段です。

パーソナルアクション

強Ⓟと強Ⓚのボタンを同時押しすると、そのキャラクター特有のアクションが出せます。しかも、パーソナルアクションを使用すると、キャラクターごとに様々な効果があります。

グレードジャッジシステム

グレードジャッジシステムとは、プレイヤーの技術力の評価だけでなく、試合展開の面白さ、個々の技の使いこなし方など、様々な要素から総合的に評価する対戦内容判定システムです。判定は1試合ごとに行われ、勝利画面で結果が表示されます。
また、アーケードモードの1人プレイでは、ゲームオーバー時に全試合の総合判定結果も表示されます。

最高グレードを目指せ!

ARCADE アーケードモード 1人プレイ&乱入2人対戦可能

キャラクターの中から1人を選択し、CPUキャラクターを相手に勝ち抜いていくモードです。
もし、途中で負けても何度でもコンティニューすることができます。
また、ゲーム中にもう片方のコントローラのSTARTボタンを押すと乱入対戦ができます。

VERSUS 対戦モード 2人対戦専用

2人で対戦を楽しむモードです。
腕前によってハンディキャップをつけることができたり、ステージを選択することができます。
コントローラを2つ接続していないと遊べません。

結果画面とプレイデータのセーブ

「VERSUS」では対戦終了後に結果画面が表示されます。
以下のメニューから方向キーで選択、◎ボタンで決定してください。

CONTINUE（コンティニュー）

引き続き対戦を行います。

REPLAY SAVE（リプレイセーブ）

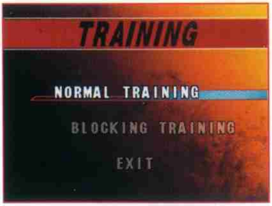
その試合の対戦内容をセーブできます。記録した試合は「リプレイモード」で見ることができます。（P.13参照）※リプレイデータの保存には“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に72KB以上の空き容量が必要です。

EXIT（イグジット）

対戦を終了し、モードメニューに戻ります。

TRAINING 練習モード 1人プレイ専用

相手や自分の設定を自由に変更でき、技やブロッキングなどの練習ができるモードです。練習したい内容に合わせて各モードを◎ボタンで選択してください。



NORMAL TRAINING ノーマルトレーニング

技の操作や連続技などの練習や研究を行うのに適したモードです。プレイヤーの使用キャラクターおよび相手キャラクター（ダミー）を選択後、練習の開始前にまずトレーニングメニューが開きます。各項目を◎ボタンで選択すると、練習や設定の変更ができます。

NORMAL MODE (ノーマルモード)

技の練習用のモードです。タイム制限がなく、相手の体力は攻撃を受けた後、一定時間で回復します。

RECORDING MODE (レコーディングモード)

練習中のプレイ内容をレコーディングすることができるモードです。通常どおり制限時間があり、相手の体力も攻撃を受けると減っていきます。相手がKOされるか、タイムオーバーで終了します。

REPLAY (リプレイ)

「RECORDING MODE」で記録したプレイ内容を再生して見ることができます。

DUMMY SETTING (ダミーセッティング)

相手の状態を設定できます。

TRAINING OPTION (トレーニングオプション)

トレーニング中の各設定を変更できます。

BUTTON CONFIG. (ボタンコンフィグ)

コントローラのボタン設定を行います。（P.14参照）

CHARACTER CHANGE (キャラクターチェンジ)

プレイヤーの使用キャラクターおよび相手キャラクターを変更します。

EXIT (イグジット)

モードメニューへ戻ります。

BLOCKING TRAINING ブロッキングトレーニング

ブロッキングの練習専用モードです。ここでは、まず相手キャラクター（ダミー）を操作して行動パターンを記録し、その攻撃を再現させてブロッキングの練習をすることができます。プレイヤーの使用キャラクターおよび相手キャラクターを選択後、練習の開始前にまずトレーニングメニューが開きます。

DUMMY RECORDING
ダミーレコーディング

相手キャラクターを操作してキャラクターの行動パターンをレコーディングするモードです。制限時間があり、受け手側（プレイヤーキャラクター）はオートブロッキング状態です。タイムオーバー、またはポーズでモードを抜けると終了します。相手の行動パターンを変更したい場合は、モードに入り再度レコーディングしてください。

BLOCKING TRAINING
ブロッキングトレーニング

プレイヤーキャラクターを操作して「DUMMY RECORDING」で記録した相手キャラクターの攻撃をブロッキング練習するモードです。終了後もモードに入れば繰り返し練習ができます。

※プレイヤーがブロッキングに失敗したり、相手キャラクターを攻撃したりすると、相手の行動が正確に再現されない場合があります。ご了承ください。

TRAINING OPTION
トレーニングオプション

レコーディング時、およびトレーニング中の各設定を変更できます。

BUTTON CONFIG.
ボタンコンフィグ

コントローラのボタン設定を行います。P.14参照

CHARACTER CHANGE
キャラクターチェンジ

プレイヤーの使用キャラクターおよび相手キャラクターを変更します。

EXIT
イグジット

モードメニューへ戻ります。

SYSTEM DIRECTION

このモードでは、ゲーム中の数々のゲームシステムを自由に変更・調整し、オリジナルゲームシステムを作成できます。

SYSTEM システム

ゲームシステムを設定します。
「ORIGINAL」を選択すると、このモードで作成したゲームシステムでプレイすることができます。初期設定は「NORMAL」です。

DIRECTION ディレクション

ゲームシステムを変更・調整します。
選択すると「DIRECTION MENU」へ移ります。「DIRECTION MENU」では、方向キー上・下で各ゲームシステム項目を選択して、方向キー左・右または◎ボタンで変更します。

SAVE セーブ

作成したゲームシステムを "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)にセーブします。
※ディレクションデータの保存には42KB以上の空き容量が必要です。

LOAD ロード

"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)にセーブされたディレクションファイルをロードします。

EXIT イグジット

モードメニューに戻ります。

REPLAY 観賞モード

VSモードで "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)にセーブした(P.10参照)リプレイファイルを再生して見ることができます。

リプレイ終了後〈しゅうりょうご〉のメニュー

- **RESTART (リスタート)** もう一度始めから再生します。
- **SAVE (セーブ)** 再生した試合をセーブします。リプレイデータの保存には72KB以上の空き容量が必要です。
- **EXIT (イグジット)** リプレイを終了し、モードメニューに戻ります。

OPTION オプションモード

このモードでは、ゲームの各種設定ができます。
決めたい項目を方向キーで選択、◎ボタンで決定してください。

ゲームオプション GAME OPTION ゲームオプション

ゲームのルールに関する設定が可能です。

DIFFICULTY

ゲームの難易度を設定します。

TIME LIMIT

試合の制限時間を設定します。

1P ROUNDS

1人プレイ時の勝負本数を設定します。

VS ROUNDS

2人対戦時の勝負本数を設定します。

DAMAGE LEVEL

対戦中の技の攻撃力を設定します。

GUARD JUDGMENT

ガード方向のルールをアーケード基板の旧仕様と新仕様に切り替えます。

ANALOG STICK

左スティック、右スティックでの入力の有無を設定します。ジョイスティックなどを使用中に操作が思い通りにいかない場合は設定を「DISABLE」にしてください。

VS HANDICAP

バーサスモードでのハンディキャップ選択（およびステージ選択）のON／OFFを設定します。

VS PLAYER 1／PLAYER 2

バーサスモードでのキャラクター操作を設定します。（例えば、どちらもCPUにした場合、CPU同士の戦いを観戦することができます）

DEFAULT SETTING

ゲームオプションの設定をすべて初期の設定に戻します。

EXIT

このモードから出てオプションメニューへ戻ります。

※ゲームのモードによっては設定内容の変更が無効になります。

ボタンコンフィグ BUTTON CONFIG. コントローラの設定

コントローラのボタンと振動機能のON／OFFを設定します。

スクリーンアジャスト SCREEN ADJUST 画面設定

表示位置や、画面のサイズなどの設定を行います。

サウンド SOUND サウンド設定

サウンドに関する設定や、サウンドテストを行います。

セーブ／ロード SAVE／LOAD セーブ／ロード管理

ゲームデータのセーブやロードを行います。

※ゲームデータをセーブする為には別売りの "PlayStation 2" 専用メモリーカード（8MB）が必要です。
※セーブするには61KB以上の空き容量が必要です。※データのセーブ中や読み込み中にMAIN POWER（主電源）スイッチや ⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンを押したり "PlayStation 2" 専用メモリーカード（8MB）を抜き差ししないでください。※セーブデータを上書きすると以前のデータは無くなってしまいます。ご注意ください。

※方向キーを使用する操作は、「ANALOG STICK」の項目が「ENABLE」の場合、左スティック／右スティックでも操作できます。
※コマンドはすべて右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をしてください。

キャラクター紹介の見方

- パンチボタンを示しています。
- キックボタンを示しています。
- EX：EX必殺技に対応している技を示しています。（P.08参照）
- 方向キーを押す方向を示しています。斜めの入力は方向キー左と方向キー下などの同時押しによって行います。
- ため：指定の方向に方向キーを押し、少ししてから次の方向へ方向キーを押します。

麗しき脚線美ふたたび
春麗（チュンリー）
CHUN-LI

久しくファイトから遠ざかっていた春麗。
しかし事件は唐突に起きた。
クンフー教室の教え子が、突然姿を消してしまったのだ。行方を追うため、戦いの舞台に戻ることを決意する。

必殺技

	技名	コマンド
EX	百裂脚	キック 連打
EX	気功拳	方向 + パンチ
EX	スピニングバードキック	方向 ため 方向 + キック
EX	覇山蹴	方向 + キック

スーパーアーツ

	技名	コマンド
I	気功掌	方向 方向 + パンチ
II	鳳翼扇	方向 方向 + キック
III	天星乱華	方向 方向 + キック

名門空手道場「竜胆館」。
だがかつての繁栄はいまや見る影もない。
一人娘のまことは、親父譲りの胴着に誓う。
「もう一度・・・・うちがメジャーにしてみせるちや!」

必殺技

EX	突進正拳突き	疾風	+
EX	直上正拳突き	吹上	+
EX	打ち下ろし手刀	颪	+
	吊るし喉輪	唐草	+
EX	閃光カカト落とし	剣	空中で +

スーパーアーツ

I	正中線五段突き	+
II	暴れ土佐波砕き	+
III	丹田練氣・攻めの型	+

超硬派カラテ少女
まこと
MAKOTO

「決して認めたくはないが、我々の組織力をもってしても、彼の存在を正式に肯定することは現時点では難しいという結末を得た」
CIA広報官 リチャード・バーグマン談

必殺技

EX	突進頭部打撃(仮)	ため +
	突進頭頂部打撃(仮)	ため + 押しっぱなし
EX	突進下肢打撃(仮)	ため +
EX	高速度連続打撃(仮)	+
	捕獲及び痛恨打撃(仮)	+

スーパーアーツ

I	突進及び致死連続打撃(仮)	+
II	腹部及び後頭部への痛打(仮)	+
III	爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	+ 後 + か

謎の存在
Q
Q

ギルの組織が作り出した究極の人型殺戮兵器。
変幻自在の生体ボディは、プロトタイプのネクロを強化改良した完成形。
絶対の絶望がターゲットを追いつめる!

必殺技	EX	N.D.L.
	EX	A.X.E. (空中可)
	EX	D.R.A. (空中で)
スーパーアーツ	I	X.N.D.L.
	II	X.F.L.A.T. (空中で)
	III	X.C.O.P.Y.

白い殺戮マシーン
トゥエルヴ
TWELVE

愛と憎しみの狭間で
レミー
REMY

許せないやつらがいる。倒せ、潰せと心が吠える。
銀髪に隠された瞳が一瞬の狂気に煌くとき、青年の心は闇に染まる。
復讐の宴・・・・もう後には引けないのだ!

必殺技	EX	ヴェルテュの残光・オット (ため)
	EX	ヴェルテュの残光・バス (ため)
	EX	マ・シェリの悲哀 (ため)
	EX	冷たく蒼いルグレ
スーパーアーツ	I	憤怒のシュペルノーヴァ
	II	ヴィエルジュに安息を
	III	傷心のノクテュルヌ

世界の強豪たちと闘い、格闘の怖さと奥深さを知ったアレックス。自分の中に、知らず沸き上がる不思議な高揚感を押さえ切れない。「強い奴」と闘いたい――想いに駆られるまま、ふたたび彼はまだ見ぬ強敵を求めトムのもとを飛び出した。

必殺技	EX	フラッシュチョップ
		パワーボム
	EX	エアニースマッシュ
	EX	エアスタンピート（ため）
	EX	スラッシュエルボー（ため）
		スパイラルD.D.T.

スーパーアーツ	I	ハイパーボム
	II	ブーメランレイド
	III	スタンガンヘッドバット

パワーエイジ

アレックス

ALEX

孤高の求道者

リュウ

RYU

幾万もの闘いを走りぬけ、無数の拳を交わし合ったリュウ。「真の格闘家」たる道はいまだ漠然とし形を成さない。だが彼は迷わない。彼を高みに導く確かなもの、新たな強者との出会いを信じて歩みつづける限り。

必殺技	EX	波動拳
	EX	昇龍拳
	EX	竜巻旋風脚（空中可）
	EX	上段足刀蹴り

スーパーアーツ	I	真空波動拳
	II	真・昇龍拳
	III	電刃波動拳（ガード不能）（ため）

人々の生きる力が心地よい緊張感とともに満ちている街、香港。その平和を脅かす謎の組織の存在に気づいたユンたちは、先手を打って組織の深部に乗り込むことを決意した。避けられない闘いを前に、ユンの鼓動は高鳴る。「俺たちの街、守ってみせる!」

必殺技		
EX	鉄山靠	
EX	絶招歩法	
EX	二翔脚	
	虎撲子	
	前方転身	

スーパーアーツ		
I	揚炮	
II	槍雷連撃	
III	幻影陣	

街の平和を守るのは誇りある仕事だ。当然「謎の組織」なるものの勝手を許してはおけない。兄のユンも使命感に燃えている。「まあ、今回も俺にまかせとけ」得意げなユンに、ヤンは心中でつぶやく。「いつまでも頼りっぱなしじゃないぜ。見てろよ兄貴!」

必殺技		
EX	蟷螂斬	連続入力可
EX	穿弓腿	
	白虎双掌打	
	前方転身	
	快跑	

スーパーアーツ		
I	雷震魔破拳	
II	転身穿弓腿	
III	星影円舞	

格闘大会参加にむけて意気込むショーンを尻目に、ケンはため息をつく。久しく骨のある相手と戦っていない。このままでは腕も鈍るばかりだ。そんな折、「謎の組織」の噂が彼の耳に届く。忘れかけていた、身を焼く危険の匂い。ケンの瞳に熱い炎が戻ってきた。

必殺技	EX	波動拳	+
	EX	昇龍拳	+
	EX	竜巻旋風脚	空中可 +
スーパーアーツ	I	昇龍裂破	+
	II	神龍拳	+ 連打
	III	疾風迅雷脚	+

炎の昇龍
ケン
KEN

熱風キッド
ショーン
SEAN

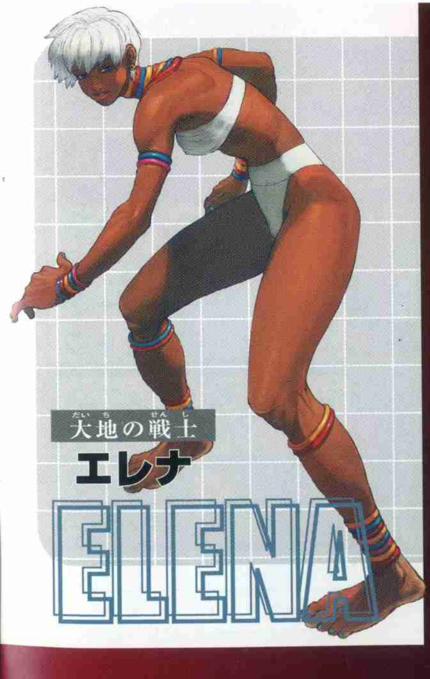
ショーンもいよいよ格闘選手権に出場することになった。だが師匠のケンは厳しく言い放つ。「お前の今の実力じゃ恥をかくだけだ」大会予選まであとわずか。なんとしても、ケンを唸らせる「自分だけの型」を会得しなければ!

必殺技	EX	ショーンタックル	+ 押しっぱなし
	EX	ドラゴンスマッシュ	+
	EX	トルネード	+
	EX	リュウビキャク	+
スーパーアーツ	I	ハドウバースト	+
	II	ショウリュウキャノン	+ 連打
	III	ハイパートルネード	+

高校卒業を間近に控えたいぶき。学校推薦の就職ではなく、一般大学への進学を強く希望する。そのためには厳しい卒業試験にパスしなければならない。新しい出会いと甘い恋が待っている、そう思うだけで苦無磨きに力がこもる。「絶対、素敵な彼氏とキャンパスライフを楽しむんだから!」

必殺技			
	EX	苦無	空中で +
		雷打	+
	EX	首折り	+
	EX	風斬り	+
	EX	旋	+ の後
	EX	飛燕	+
		築地越え	+
		霞駆け	+

スーパーアーツ		
I	霞朱雀	空中で +
II	鎧通し	+
III	闇時雨	+



日本の友達と別れてもう1年近くが経つ。エレナは新春からフランス留学することになっていた。毎日の楽しい闘いも、しばらくはおあずけかも……そう考えると、いてもたってもいられない。「よーし、新しい友達を見つけにいこう!」

必殺技			
	EX	スクラッチホイール	+
	EX	ライノホーン	+
	EX	マレットスマッシュ	+
	EX	スピンサイズ	+ 連続入力可
	EX	リンクステイル	+

スーパーアーツ		
I	スピニングビート	+
II	ブレイブダンス	+
III	ヒーリング	+

チャンピオンタイトルに返り咲き、みごと「サー」の特別称号を授かったダッドリー。王室からの招待により、御前試合を披露することになった。
「より完璧かつドラマティックな試合をせねば‥‥」
まだ日はある。世界をまわり、さらなるレベルアップを計るに充分な時間が。

必殺技	EX	ジェットアッパー	+
	EX	マシンガンブロー	+
		ダッキングストレート	+ の後
		ダッキングアッパー	+ の後
	EX	クロスカウンター	+
	EX	ショートスイングブロー	+
スーパーアーツ	I	ロケットアッパー	+
	II	ローリングサンダー	+ 連打
	III	コークスクリューブロー	+

拳闘紳士
ダッドリー
DUDLEY

仙術の怪老
オロ
ORO

「……暇じゃの〜」オロの退屈は極限に達していた。若手ファイターを勝手に弟子入りさせてもみるが、どいつも長続きしない。
ある日、たまたま興味をひく俗世の噂が耳に入った。「謎の組織に、拳を極めし者か……ま、それなりには遊べるじゃろ」

必殺技	EX	日輪掌	ため +
	EX	鬼ヤンマ	ため +
		仁王力	+
	EX	人柱渡り	空中可 +
スーパーアーツ	I	鬼神力	+ 後 敵の近くで
	MAX時	鬼神鎚	+
	II	夜行魂	+
	MAX時	夜行大魂	+
	III	天狗石	+
	MAX時	天狗乱石	+

組織の執拗な追手は、ネクロとエフィーに安息の時間を与えなかった。
闇に乗じて疾走っても、僻地に身をくらませても、黒い影は彼らの前に現れ、かすかな希望をむしり取ってゆく。しかしネクロは信じていた。
いつか必ず「本当の自由」が手に入る日を。

必殺技		電磁ブラスト	+ 連打
	EX	トルネイドフック	+
	EX	フライングバイパー	+
		スネークファング	+
	EX	ライジングコブラ	+
スーパーアーツ	I	超電磁ストーム	+ 連打
	II	スラムダンス	+
	III	エレクトリックスネーク	+

バイオサイバー
ネクロ
NECRO

鉄血の大巨人
ヒューゴー
HUGO

前トーナメントでの圧勝ぶりがたたり、誰もがヒューゴーを敬遠するようになった。試合の組めない日々にマネージャーのポイズンはたまりかね「新軍団の設立&強者スカウト」を案じる。もう弱腰どもに愛想は尽きた。強者よ集え、弱虫は去れ。彼らの新たなチャレンジが始まった。

必殺技	EX	ジャイアントパームボンバー	+
		ムーンサルトプレス	+
		シュートダウンバックブリーカー	+
	EX	モンスターラリアット	+
		ウルトラスルー	+
		ミートスカッシャー	+
スーパーアーツ	I	ギガスブリーカー	+
	II	メガトンプレス	+
	III	ハンマーマウンテン	+

野望を遂げ、組織の新しい総裁となったユリアン。しかし彼はこの上なく不満であった。組織の影のトップにはあいかわらず「天帝」としてギルが居座っているのだ。こんな理不尽を許しておけるものか。「余こそが君臨者たるべきだ! 愚兄には絶望の制裁を与えん!!」

反逆の使徒
ユリアン
URIEN

必殺技		
EX	チャリオットタックル	← ため → + K
EX	バイオレンスニードロップ	↓ ため ↑ + K
EX	デンジャラスヘッドバット	↓ ため ↑ + P
EX	メタリックスフィア	↓↘→ + P

スーパーアーツ		
I	タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→ + P
II	ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→ + P
III	エイジスリフレクター	↓↙←↓↙← + P

「拳を極めし者」……豪鬼。凶凶しくも純粋な「闘い」への執念。その背に幾万もの亡者を背負い、次の強者を求め黄泉と現世の狭間をさまよう。「我が拳……誰ぞ破らん!」今宵もまた、哀しく鬼が戦慄く。

拳を極めし者
豪鬼
(ゴウキ)
GOUKI

必殺技		
豪波動拳	空中可	↓↘→ + P
灼熱波動拳		→↘↓↙← + P
豪昇龍拳		→↓↘ + P
竜巻斬空脚	空中可	↓↙← + K
阿修羅閃空		→↓↘ か ←↓↙ + PPP か KKK
百鬼襲		→↓↘ + P の後

追加入力なし	P	K	敵の近くで 弱P + 弱K

スーパーアーツ			
I	滅殺豪波動	空中可	↓↘→↓↘→ + P
II	滅殺豪昇龍		↓↘→↓↘→ + P
III	滅殺豪螺旋	空中可	↓↙←↓↙← + K
MAX時	瞬獄殺		弱P ▸ 弱P ▸ → ▸ 弱K ▸ 強P
MAX時	金剛國裂斬		↓↓↓ + PPP

※豪鬼の場合、どのスーパーアーツでも2つのMAX技を出すことができます。

Fight for the Future

CAPCOM®

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

発売元
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで
ユーザーサポートセンター　06-6946-3099
9:00～12:00　13:00～17:30（土・日・祝日を除く）
※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

NO COPY
このマークは不法コピー
禁止マークです

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・営業使用はいっさい許可しておりません。
FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

カプコン公式サイト http://www.capcom.co.jp/
── ゲーム情報・ショッピング・ファンサイト・メルマガ ──
携帯コンテンツ http://ktai.capcom.co.jp/park/

SLPM 66639